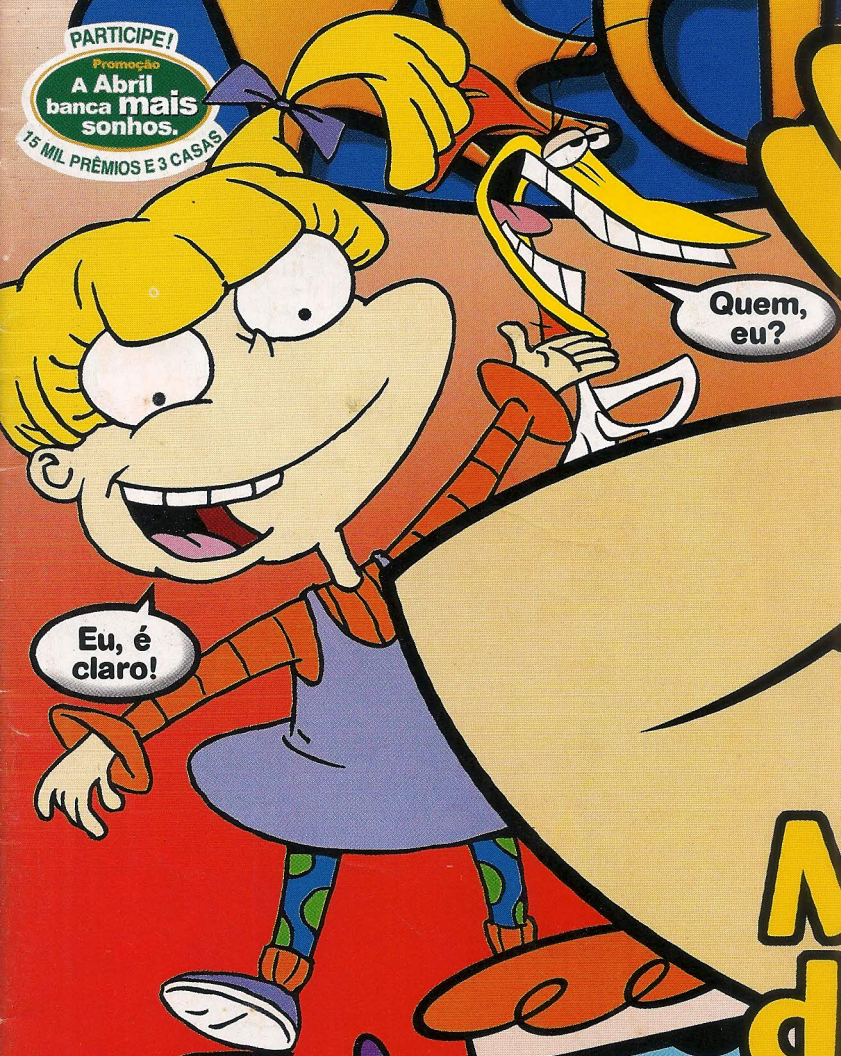
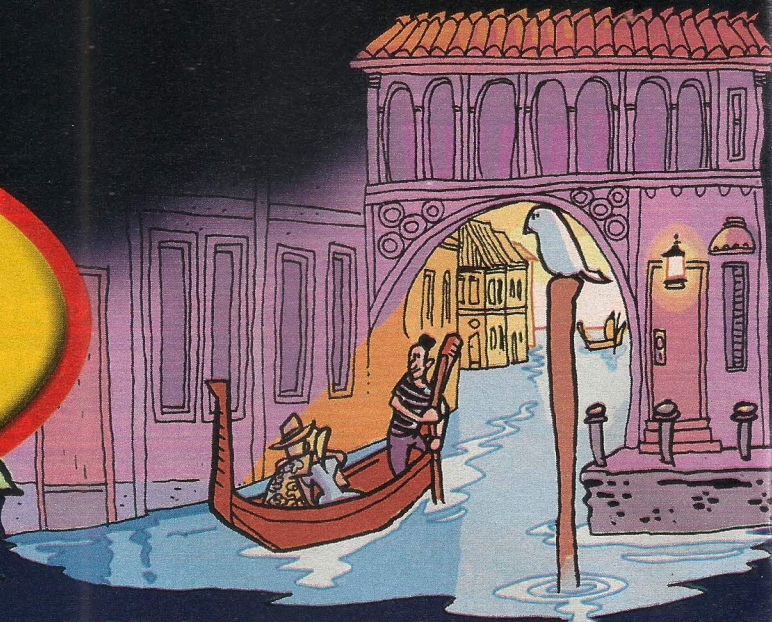
ASTRO BOY • Vire robô e encare um desafio no GBA
Abril
R$ 7,95
Ano 5
26/8/2004
Nº 233
RECREIO
PARTICIPE!
Promoção
A Abril banca mais sonhos.
15 MIL PRÊMIOS E 3 CASAS
Quem, eu?
Eu, é claro!
Metidos e divertidos
Veja quem são os astros mais exibidos da TV e faça um teste para descobrir se você também se acha o máximo
ISSN 1517-7467
00233
9 771517 746002
PESQUISA ESCOLAR
Saiba mais sobre a Independência do Brasil
HORA DO CHUVEIRO
Confira como os bichos tomam banho
Falaram comigo?
Grátis
CIRCOMIX
Envelope com:
1 personagem
1 minigibi
www.RECREIONLINE.com.br

Depois da escola, sua missão é salvar o mundo
©Disney
Você nunca viu a Disney assim
Disney
Kim Possible
Todas as sextas, sábados e domingos | 17h
Disney Channel
www.disney.com.br

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE VENEZA É CHEIA DE ÁGUA?

Iago Lessa de Oliveira
Riolândia – SP

Essa cidade não é cheia de água, ela foi construída em um local alagado. Veneza surgiu no ano 452, quando pessoas do nordeste da Itália fugiram de invasores e foram viver nas ilhas de uma lagoa de água doce, na beira do mar Adriático. As ilhas ficaram lotadas e os moradores passaram a fazer aterros, despejando terra e areia nas margens, para construir casas. Assim, avançaram para pontos cheios de água. Muitas casas feitas sobre bases de pedra existem até hoje. Atualmente não há mais espaço para construções e a cidade é ligada ao continente por uma rodovia e por uma linha de trem. O mais comum por lá é o transporte com barcos.

QUANTO TEMPO AS TARTARUGAS MARINHAS FICAM DEBAIXO DA ÁGUA?

Daniel da Silva Grijó
Valença – RJ

As tartarugas marinhas têm pulmões, por isso sobem à superfície para respirar. Quando nadam muito, consumindo bastante energia e ar, ficam cerca de dez minutos submersas. Já quando estão paradas, ficam até cinco horas lá embaixo, pois gastam menos energia e o consumo de ar diminui. Alguns órgãos, como a cloaca e a faringe, têm paredes finas e muitos vasos sanguíneos e permitem que o bicho também absorva um pouco de oxigênio da água.

VOCÊ SABIA QUE...

- Cientistas americanos encontraram o menor peixe do mundo? É o *Schindleria brevipinguis*, que tem só 8,4 milímetros. Ele mora na Austrália e é o menor vertebrado que existe.

POR QUE OS GATOS RONRONAM?

Jean Carlos de Souza
Rio do Campo – SC

Desde os primeiros dias de vida, eles emitem esse ruído quando mamam para avisar a mãe que estão gostando. Ela responde da mesma maneira. Quando crescem, eles ronronam se estão contentes. Alguns pesquisadores acreditam que o barulho vem da vibração de certas veias, principalmente de uma grande, na região do peito. A vibração é aumentada pelo diafragma e parece até que há um motorzinho dentro do gato. Outros acham que o som é resultado da passagem de ar pela garganta do animal.

QUAL É O MAIOR PRÉDIO QUE EXISTE?

João Marcos e Luiz Felipe
Papucaia – RJ

É o edifício Taipé 101, que fica na cidade de Taipé, em Taiwan. Ele tem 508 metros de altura, 101 andares e o elevador mais rápido do mundo, que vai do térreo até o 89º andar em 39 segundos. O prédio reúne um shopping center, vários escritórios e um observatório astronômico.

CONSULTORIA:
JOSÉ HENRIQUE BECKER (biólogo coordenador técnico do Projeto Tamar-Ibama - Base de Ubatuba - SP), VALÉRIA FLORA HADEL (profª. do Centro de Biologia Marinha da USP), CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da clínica Vetshop) e IDEVAL SOUZA COSTA (geólogo do Museu de Geociências da USP).

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUEM INVENTOU O VIDRO?

Wanderley Todero Júnior
São Paulo – SP

Não se sabe ao certo, mas acredita-se que foram os egípcios, pois os objetos mais antigos desse material têm 4 mil e 500 anos e foram encontrados no Egito. Primeiro, só se faziam blocos maciços de vidro. Em torno do ano 2000 antes de Cristo, já eram fabricadas vasilhas. Cerca de 1.500 anos depois, os egípcios começaram a fazer vidros para janelas. No século 2 antes de Cristo, os babilônios inventaram o ferro de assoprar, um instrumento para moldar vidro em qualquer formato.

Tem gente que se acha melhor que os outros. Será que você às vezes não é assim sem perceber? Descubra.

VOCÊ É EXIBIDO?

1 Um amigo comenta que recebeu um elogio do professor e você:

- ■● Diz que acontece sempre com você.
- ■★ Fica feliz por ele.

2 Depois de caprichar no visual para um concurso de fantasias, você ganha o segundo lugar e pensa:

- ■● Minha fantasia é muito mais legal! Devem ter errado na contagem de votos.
- ■★ Passei perto! Vou caprichar ainda mais no próximo concurso.

3 A professora pede que a classe escolha um representante. Você:

- ■★ Torce para que votem em você.
- ■● Tem certeza de que será escolhido, afinal, é o mais esperto.

4 Ao descobrir que vão fazer um campeonato na escola, você:

- ■★ Torce para entrar em um time.
- ■● Fica pensando em qual prova escolher, pois é um esportista.

5 Um colega conta que tem alguém do colégio paquerando você. E agora?

- ■● Faz cara de quem já sabia, afinal, é claro, todos reparam em você na escola. quem pode ser.
- ■★ Fica esperto para descobrir logo quem pode ser.

6 Se o seu pai compra um carro novo, você logo pensa:

- ■● Que ele podia buscar você na escola para todo mundo ver.
- ■★ Em fazer um passeio para curtir o carrão.

7 O seu grupo irá apresentar uma peça de teatro no final do ano. A professora avisa que vai definir o elenco e você:

- ■● Sabe que é o mais indicado para fazer o papel principal.
- ■★ Espera ser escolhido para fazer um personagem legal.

8 Durante um trabalho em grupo, você dá uma sugestão e seus amigos discordam. Como você reage?

- ★ Tenta entrar em um acordo.
- ● Resolve fazer o trabalho sozinho.

9 A turma da rua decide organizar uma gincana e pede ajuda de todo mundo para preparar as brincadeiras. Qual a sua reação?

- ● Pensa que é melhor não participar porque a idéia não foi sua e ninguém perguntou sua opinião antes.
- ★ Acha a idéia legal e procura um jeito de ajudar.

10 Depois de uma prova difícil, você confere as suas respostas com as de um colega e vê que estão muito diferentes. Então pensa:

- ★ Ih, acho que entendi tudo ao contrário!
- ● Puxa, ele errou tudo!

11 O que você faria se ganhasse um videogame novinho?

- ★ Convidaria alguns amigos para jogar.
- ● Contaria para todo mundo da escola.

12 Se chega um novo aluno na classe, você:

- ★ Puxa papo e oferece seus cadernos.
- ● Pensa que se ele for legal vai acabar se aproximando de você.

13 Se um colega não aparece na sua festa de aniversário, qual a sua reação?

- ● Não fala com ele.
- ★ Imagina que ele teve algum problema.

14 Quando faz uma receita, você:

- ● Faz tudo sozinho.
- ★ Pede a ajuda de alguém experiente.

RESULTADO

SE MARCOU MAIS DE SETE ●
Parece que você é bem convencido. Provavelmente às vezes exagera e irrita um pouco quem está ao redor, pois gosta de exibir seus talentos. É claro que é legal valorizar o que você faz, mas vá com calma. Afinal, ninguém é o melhor em tudo.

SE MARCOU SETE ● E SETE ★
Você não é super-convencido, mas de vez em quando se empolga e gosta de se mostrar mais. Valorize mesmo suas qualidades, mas não pense que você é melhor que os outros. Cada um tem qualidades e habilidades próprias e especiais.

SE MARCOU MAIS DE SETE ★
Você não é metido. Sabe valorizar o que os outros fazem e não tem mania de ficar se exibindo por qualquer coisa. É muito importante reconhecer o valor dos outros, mas não vá ficar tímido e se esquecer também de mostrar seus talentos.

CRIS & JEAN-CLAUDE

Texto ▸ ROBERTA VIGANÓ

ELES SE A

MÁXIMO

Ele é metido até no nome... Na verdade, Máximo é mesmo um gênio e tem infinitas habilidades para criar o que quiser e fazer qualquer coisa. Além de tudo, é digno, generoso, heróico e, claro, adora receber elogios. O problema é que Máximo se acostumou a ser o melhor em tudo e não dá a vez para nenhum outro herói. Por mais que Babão, seu companheiro fiel, frustrado e ciumento, faça a mais incrível aventura, todo mundo acha que bom mesmo é seu amigo Máximo!

O QUE DIZEM DELE:

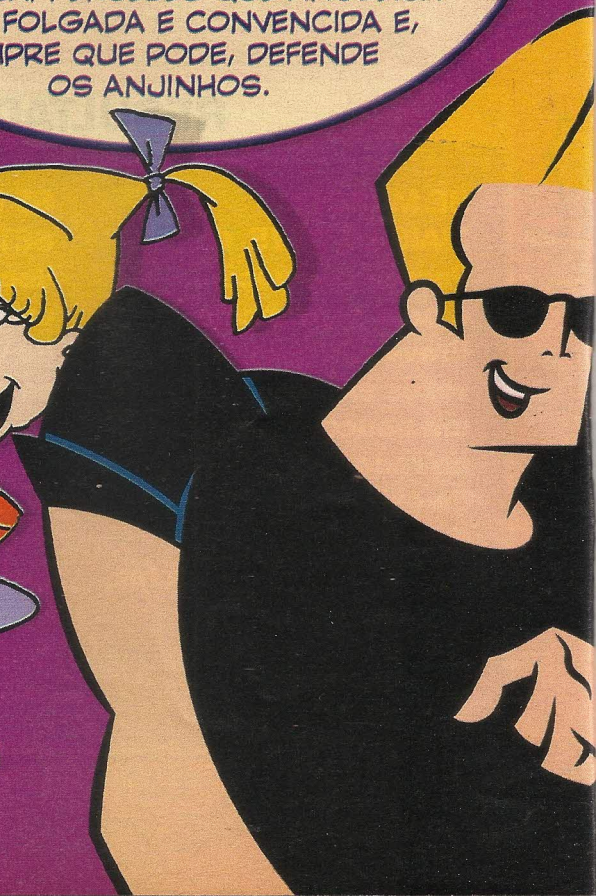
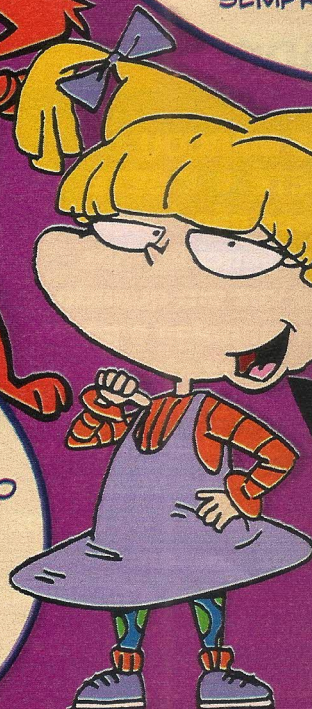
TODO MUNDO ACHA QUE ELE É MESMO O MÁXIMO! SÓ QUEM NÃO CONCORDA É SEU PARCEIRO BABÃO. TUDO BEM, ELE NÃO É TÃO INTELIGENTE QUANTO O MÁXIMO, PORÉM FAZ MUITAS COISAS LEGAIS NA TENTATIVA DE SUPERAR O AMIGO E GANHAR ATENÇÃO. MAS NÃO ADIANTA. ATRAPALHADO, ELE MESMO ACABA ESTRAGANDO SEUS PLANOS.

ANGÉLICA

Só por ser mais velha, ela se acha melhor que os amigos da turma dos Anjinhos e quer levar vantagem. Seja com 3 ou 13 anos, Angélica é mandona e sabe como conseguir tudo o que quer dos bebês e também dos adultos, que acreditam no jeito aparentemente doce da garota. Se não fosse tão metida, com certeza teria mais amigos e não se meteria em tantas encrencas.

O QUE DIZEM DELA:

OS PAIS DE ANGÉLICA SÃO DESLIGADOS E ACHAM QUE A FILHA É UM AMOR. OS BEBÊS DA TURMA GOSTAM DA MENINA, MAS TÊM UM POUCO DE MEDO DELA E ACREDITAM EM TUDO O QUE ELA FALA. POR ISSO, MUITAS VEZES ACABAM FAZENDO EXATAMENTE O QUE ELA QUER E SE SAEM MAL. JÁ SUSIE, UMA GAROTA LEGAL QUE TEM A IDADE DE ANGÉLICA, PERCEBEU QUE ANGÉLICA É BEM FOLGADA E CONVENCIDA E, SEMPRE QUE PODE, DEFENDE OS ANJINHOS.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

CHAM!

Veja quem são os astros mais convencidos da TV e saiba o que os outros pensam deles.

JOHNNY BRAVO

Louro, fortão e alto, ele se acha lindo. Não pára de se olhar no espelho e exibir os músculos e paquera todas as garotas que encontra, porque tem certeza de que elas vão ficar encantadas. Johnny é do tipo que dirige carrões, compra roupas caras e faz de tudo para chamar a atenção, mas nunca consegue uma namorada. Porém, ele não desiste nem pensa em mudar, porque tem certeza absoluta de que é maravilhoso.

Uma dica para o Johnny se tornar mais legal seria parar de olhar só para si e dar mais atenção aos outros, além de falar de assuntos mais interessantes do que seu novo gel de cabelo. Mas quem disse que ele acha que precisa de dicas para fazer sucesso?

O QUE DIZEM DELE:

NENHUMA GAROTA TEM PACIÊNCIA PARA O PAPO CHATO DE JOHNNY, QUE SÓ SABE FALAR DE SI. MAS É PRECISO FAZER JUSTIÇA: ELE TEM DUAS GRANDES FÃS, BUNNY BRAVO, QUE É SUA MÃE, E SUZY, UMA VIZINHA DE 8 ANOS. ELAS SÃO AS ÚNICAS NO MUNDO QUE CONSEGUEM SUPORTAR TANTA VAIDADE E APLAUDIR AS IDÉIAS BOBAS DO BONITÃO.

FRED JONES

Ele é o líder do grupo de detetives da Mistério S.A., ou pelo menos pensa que é. Com sua intuição apurada e ótimo senso de direção, Fred guia os amigos aos mais estranhos lugares em busca de pistas, quase sempre sabe dividir as tarefas entre a turma e tem coragem suficiente para capturar os monstros. Mas às vezes o sucesso sobe à cabeça do rapaz e ele se torna metido demais, principalmente se há alguém da imprensa por perto. Para impressionar os outros, Fred é capaz de dizer que é o grande gênio do grupo.

O QUE DIZEM DELE:

TODO MUNDO ADMIRA O FRED. PARA DAPHNE, VELMA, SCOOBY E SALSICHA, ELE É MESMO UM CARA MUITO BACANA E FUNDAMENTAL PARA O TRABALHO DA EQUIPE. ELES SÓ FICAM CHATEADOS QUANDO O AMIGO MUDA DE COMPORTAMENTO EM FRENTE ÀS CÂMERAS DE TV E COMEÇA A CONTAR VANTAGENS. QUEM MAIS SE MAGOA COM ISSO É VELMA, QUE NÃO É NADA EXIBIDA E QUASE SEMPRE É QUEM REALMENTE DECIFRA OS MISTÉRIOS.

CÉREBRO

Esse ratinho de laboratório tem idéias incríveis, raciocínio rápido e um companheiro nada inteligente. Cérebro inventa mil e uma coisas para dominar o mundo e acaba indo tão longe com seus planos que, no final, eles sempre dão errado.

O QUE DIZEM DELE:

COMO É UM RATO DE LABORATÓRIO, CÉREBRO QUASE NUNCA É NOTADO PELO RESTO DO MUNDO. SEU AMIGO, PINK, SABE QUE ELE É REALMENTE INCRÍVEL E TEM IDÉIAS GENIAIS. SÓ NÃO REPAROU AINDA QUE É ELE MESMO QUE ACABA SALVANDO O AMIGO DOS PLANOS GENIAIS. POR SER MUITO SÉRIO E NÃO ACEITAR BRINCADEIRAS, CÉREBRO NÃO SE DIVERTE TANTO QUANTO O SEU COMPANHEIRO DE AVENTURAS.

METIDOS DE VERDADE

Você deve conhecer alguém que faz o tipo metido. Como os personagens da TV, essa pessoa pode até ser legal, mas tem dificuldades de se enturmar. Até porque, às vezes, quem parece exibido tem muito medo de errar ou de admitir que não sabe alguma coisa. Aí vão dicas para conviver bem com um colega assim. Talvez você se surpreenda e acabe descobrindo um novo amigo:

- Se ele esnobar você, tente não ficar bravo. Leve na brincadeira e diga que ninguém precisa saber tudo ou vencer todas.
- Defenda seu espaço e mostre suas opiniões. Não deixe que ele tome sempre a posição de líder e dite regras.
- Sempre que puder, elogie outras pessoas conhecidas, comentando coisas especiais que elas sabem fazer.
- Pergunte quem são os ídolos dele para saber as qualidades que ele admira nos outros.

MARTIN MYSTERY

O agente secreto Martin, de 16 anos, é destemido, corajoso e conhece tudo sobre o mundo sobrenatural que investiga. Com a detetive Diana Lombard e o grandão Java, ele faz parte de uma organização secreta chamada O Centro e está sempre ligado para coletar pistas e desvendar vários mistérios. Martin adora proteger as pessoas dos ataques de extraterrestres, monstros e bichos-papões e por isso acredita ser capaz de fazer qualquer coisa e resolver todos os problemas do Universo. Assim, acaba ficando com fama de metido e arrogante.

O QUE DIZEM DELE:

DIANA E JAVA ADORAM O COMPANHEIRO DA EQUIPE DE AGENTES SECRETOS. CONHECEM A ESPERTEZA, SABEDORIA E EFICIÊNCIA DO DETETIVE E SABEM QUE ELE RESOLVE MESMO QUALQUER PROBLEMA. MAS, DE VEZ EM QUANDO, DIANA FICA IRRITADA PORQUE MARTIN SÓ CONFIA EM SI MESMO E NÃO OUVE AS IDÉIAS DOS OUTROS, O QUE COMPLICA MUITO O TRABALHO EM GRUPO.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Qual deles é o mais metido de todos? Entre no site e escolha!

www.RECREIONLINE.com.br

- Convide-o para aprender algo ou participar de um jogo diferente. E não faça piada se ele perder. Assim ele vai perceber que não precisa se exibir tanto.
- Conte para ele como acha engraçados alguns desses personagens MUITO exibidos.
- Não tente parecer melhor do que ele, senão você é quem vai ficar com fama de exibido.
- Quando ele fizer alguma coisa realmente legal, elogie e mostre que sabe valorizar os outros sem que eles precisem se exibir.
- Se tiver uma chance, comente com ele algo que você acha difícil ou complicado, dando a chance de ele fazer o mesmo se tiver vontade.
- Se nada disso funcionar, o jeito é apelidá-lo de Johnny Bravo! Quem sabe assim ele se toca e deixa de ser tão convencido.

CONSULTORIA: VERA C. SOUMAR

DEXTER

Esse baixinho é, sem dúvida, um gênio brilhante! E sabe muito bem disso. Não há ninguém melhor do que ele para criar invenções capazes de resolver qualquer problema, seja uma ameaça mundial, uma lição de casa complicada ou um brinquedo quebrado. Convencido de sua inteligência superior, Dexter acaba se isolando e nem sempre percebe que há soluções mais eficientes do que as suas. Além disso, não tem a menor paciência com sua irmã, Dee Dee, que só quer saber de brincar no laboratório.

O QUE DIZEM DELE:

NA ESCOLA, TODOS ACHAM DEXTER UM TIPO MEIO ESTRANHO, COM IDÉIAS ESQUISITAS DE GÊNIO DA CIÊNCIA. PARA DEE DEE, O IRMÃO É REALMENTE O MÁXIMO, AFINAL NÃO HÁ BRINCADEIRA MELHOR NO MUNDO DO QUE ENTRAR EM SEU LABORATÓRIO E DESCOBRIR O PODER DE CADA BOTÃO. ENQUANTO O BAIXINHO QUEBRA A CABEÇA PARA ACHAR FÓRMULAS MIRABOLANTES, ELA USA SUA ESPERTEZA PARA PROVAR AO CAÇULA QUE NINGUÉM É PERFEITO. SÓ FALTA ELE PERCEBER QUE CADA UM TEM SUAS HABILIDADES GENIAIS.

FRANGO

Ele é mal-humorado e adora cantar de galo e mandar em todo mundo, apesar de ter apenas 11 anos. Mesmo sendo pequeno, Frango se acha muito sabido e esperto e tenta impressionar os outros usando na hora errada palavras bem complicadas como ambivalente e inimitável, que ele mesmo não sabe o que querem dizer. Seu passatempo favorito é provocar sua irmã, a simpática e gentil Vaca.

O QUE DIZEM DELE:

MESMO SABENDO QUE SEU IRMÃO MAIS VELHO É DESBOCADO, TEIMOSO, CONVENCIDO E ADORA SE METER EM ENCRENCA, A VACA TEM A MAIOR ADMIRAÇÃO POR ELE E PROCURA ESTAR SEMPRE POR PERTO. O MAIS ENGRAÇADO É QUE, NO FINAL, É ELA QUEM TEM PODERES E SE TRANSFORMA EM SUPERVACA PARA LIVRÁ-LO DOS PERIGOS.

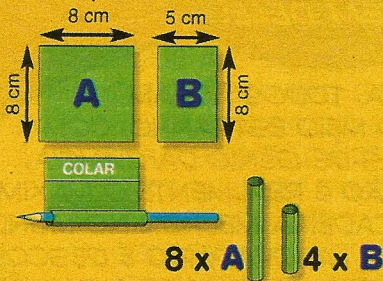
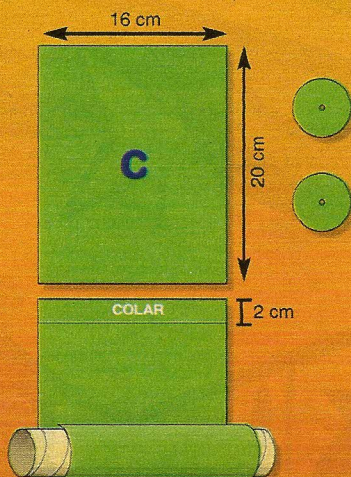
Design ▸ ANDREA NALIATO

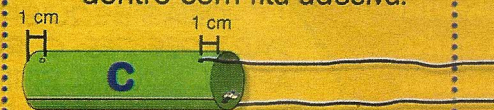
Você vai precisar de:

- papel-cartão verde
- barbante
- fita adesiva
- 2 bolinhas de isopor de 350 mm
- pincel
- tintas preta e amarela
- papel rosa
- jornal

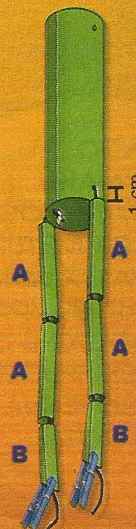
PULE, POR AÍ

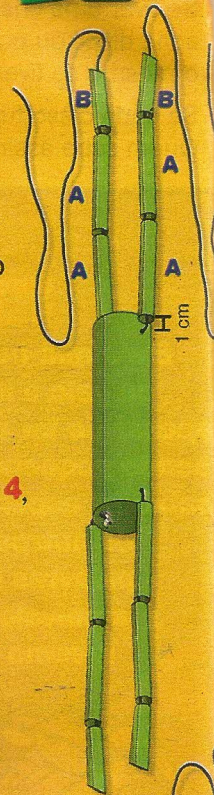
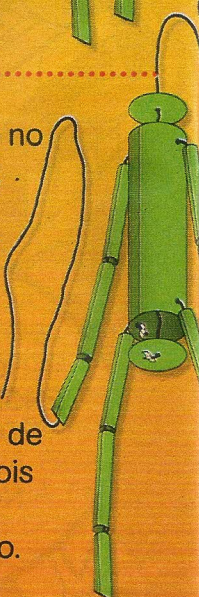
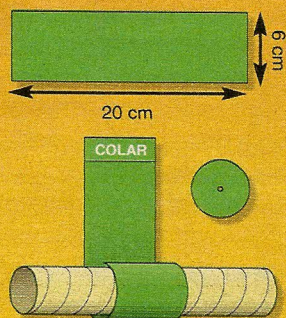
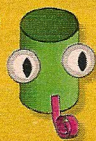
Faça um sapo para brincar.

1 Recorte no papel-cartão oito peças **A** e quatro peças **B**. Enrole cada uma com um lápis e cole, formando canudos.

2 Recorte a peça **C** no papel-cartão e, com um tubo de papel-toalha, enrole-a e cole. Use o tubo como molde para riscar, em outro pedaço de cartão, dois círculos. Recorte e fure-os no meio com uma caneta.

3 Faça quatro furos na peça **C**, seguindo as medidas. Corte dois pedaços de barbante com 30 centímetros cada um. Prenda-os em uma das pontas do canudo, grudando por dentro com fita adesiva.

1 cm
1 cm
C

4 Passe duas peças **A** em cada barbante e depois uma peça **B**, seguindo as indicações. Passe cola dentro da ponta da peça **B** e use um prendedor para fixar até secar.

Depois corte a ponta do barbante que sobrou. Faça o mesmo com o outro barbante.

1 cm
A
A
A
A
B
B

5 Corte dois barbantes de 90 centímetros e passe cada um por um furo na outra ponta do canudo e prenda-os por dentro com fita adesiva. Repita o passo **4**, mas no final não corte as pontas do barbante.

B
B
A
A
A
A
1 cm

6 Corte outro barbante com 90 centímetros. Passe uma das pontas pelo furo no círculo de papel, passe-o por dentro do corpo e depois pelo furo do outro círculo. Prenda a ponta com fita adesiva na parte de baixo. Cole os dois círculos nas bocas do canudo.

7 Recorte a cabeça do sapo, seguindo as medidas. Use o tubo de papel-toalha, para enrolar e cole as laterais. Use o tubo como molde para riscar um círculo de papel-cartão. Recorte-o e fure-o no meio.

8 Pinte os olhos em duas bolinhas de isopor e cole-os na cabeça. Recorte uma tira de papel rosa, enrole e faça a língua.

9 Passe a ponta do barbante de cima por dentro da cabeça do sapo e pelo furo do círculo. Cole o círculo, tampando a cabeça. Passe cola no furo, mantendo a cabeça um pouco afastada do corpo.

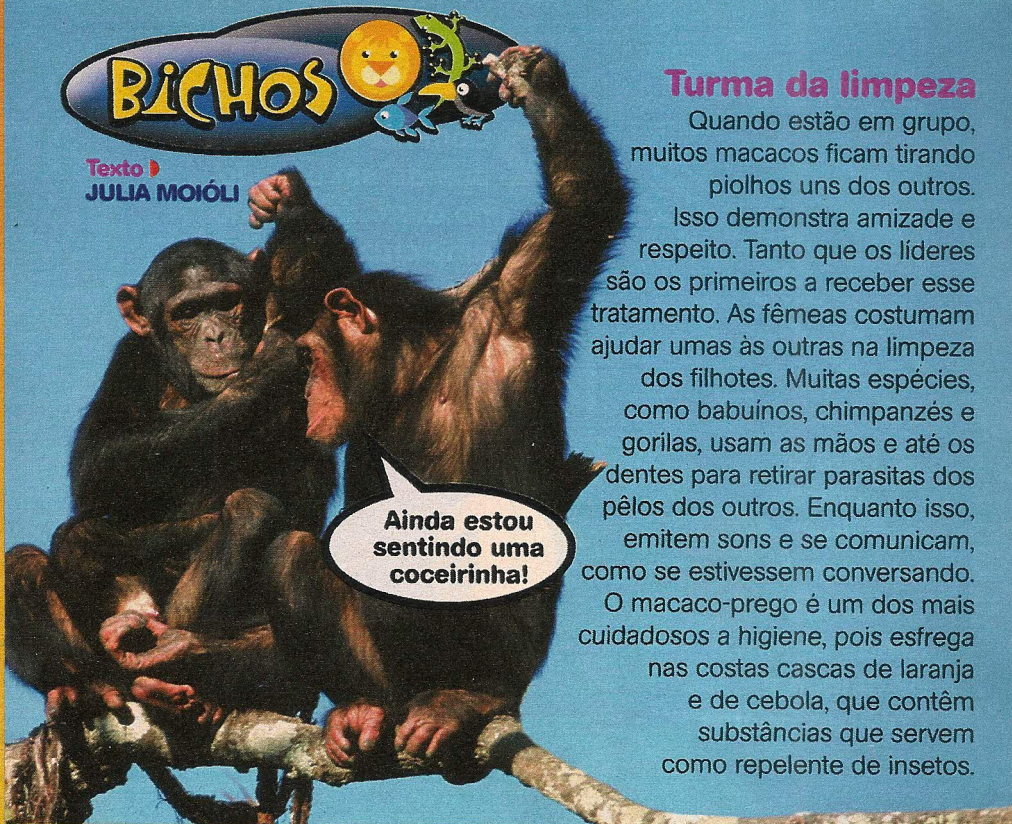
1 Para o controle, faça dois canudos enrolando folhas de jornal na diagonal. Cole nas pontas.

30 cm

2 Com fita adesiva, prenda um canudo no outro, formando uma cruz. Enfeite com fita adesiva colorida.

Amarre os barbantes dos braços nas pontas do suporte e o da cabeça no meio. Deixe todos com 30 centímetros e corte as pontas que sobrarem.

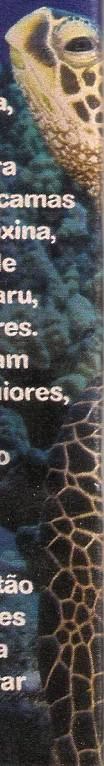
PRODUÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES
FOTO: LEO FELTRAN

Texto
JULIA MOIÓLI

Turma da limpeza

Quando estão em grupo, muitos macacos ficam tirando piolhos uns dos outros. Isso demonstra amizade e respeito. Tanto que os líderes são os primeiros a receber esse tratamento. As fêmeas costumam ajudar umas às outras na limpeza dos filhotes. Muitas espécies, como babuínos, chimpanzés e gorilas, usam as mãos e até os dentes para retirar parasitas dos pêlos dos outros. Enquanto isso, emitem sons e se comunicam, como se estivessem conversando. O macaco-prego é um dos mais cuidadosos a higiene, pois esfrega nas costas cascas de laranja e de cebola, que contêm substâncias que servem como repelente de insetos.

Lava-rápido submarino

Mesmo vivendo na água, alguns animais marinhos precisam de um banho para retirar os parasitas das escamas ou carapaças. Para essa faxina, eles contam com a ajuda de peixes como o góbio e o paru, conhecidos como limpadores.

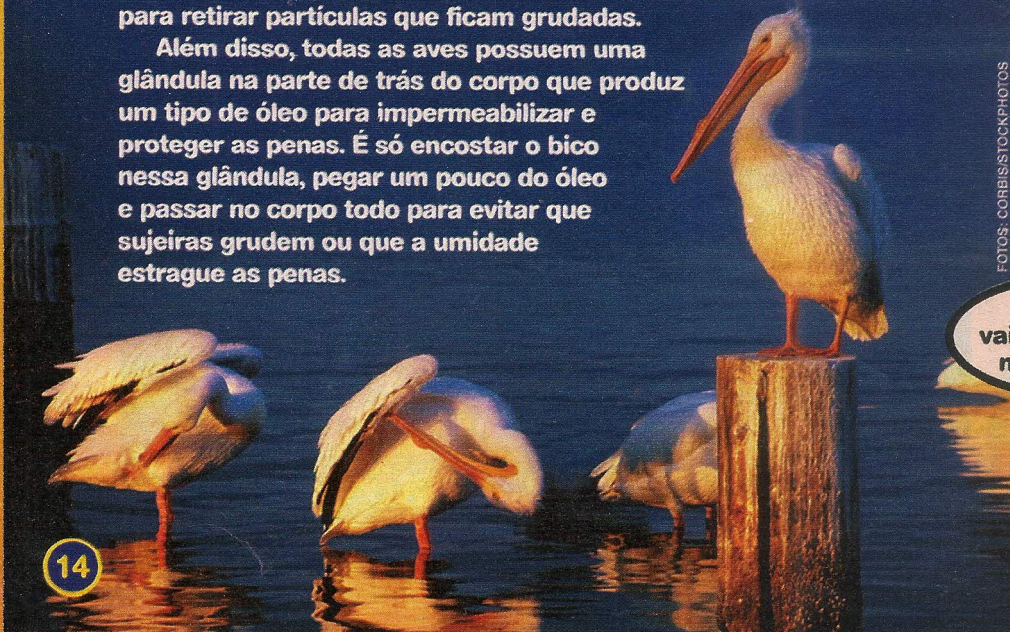
Esses peixinhos passeiam pelo corpo dos animais maiores, comendo os parasitas que causam doenças. O curioso é que os peixões ficam paradinhos e nem pensam em atacar os limpadores, pois sabem que eles só estão ajudando. Alguns limpadores até entram e saem da boca de peixes enormes para tirar a sujeira dos dentes deles.

HORA DO

Os animais podem não entrar debaixo do chuveiro nem usar sabonete, mas

Nado caprichado

Algumas aves, como os patos, passam boa parte do tempo nadando e aproveitam para se lavar. Quando saem da água, se sacodem bem para que a água leve junto a sujeira. Espécies menores tomam banho na água acumulada em folhas e troncos de árvores. Já outras, como perdizes e pardais, esfregam as penas na poeira para retirar partículas que ficam grudadas.

Além disso, todas as aves possuem uma glândula na parte de trás do corpo que produz um tipo de óleo para impermeabilizar e proteger as penas. É só encostar o bico nessa glândula, pegar um pouco do óleo e passar no corpo todo para evitar que sujeiras grudem ou que a umidade estrague as penas.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Porco, eu?

Quem não gosta de tomar banho logo ganha o apelido de porco. Só que esse bicho está entre os animais mais limpos que existem, pois adora ficar na água limpa e evita fazer suas necessidades perto do lugar onde dorme ou se alimenta.

Esta flor vai perfumar o meu banho!

A. WITTE/ C. MAHANEY/GETTY IMAGES

Superducha

Nada como tomar uma ducha para espantar o calor, não é? Os elefantes, que vivem em regiões quentes, descobriram as vantagens desse hábito e usam sua tromba como chuveiro. Eles se aproximam de rios ou lagos, sugam o máximo de água que podem e espirram sobre o corpo. Depois da chuveirada, se jogam na poeira ou tomam um bom banho de lama. Assim sua pele ganha uma camada protetora, que evita a entrada de parasitas e picadas de insetos.

BEVERLY JOUBERT/NGS/GETTY IMAGES

CONSULTORIA:
LUIZ FÁBIO SILVEIRA (Museu de Zoologia da USP), DAVID FIELD (curador de mamíferos do Zoológico de Londres) e LEONARDO GUIMARÃES LESSA (especialista em comportamento animal e professor das Faculdades Federais Integradas de Diamantina).

BANHO!

eles também têm seus truques para ficar limpinhos.

Provavelmente eles ganharam essa fama porque têm o costume de entrar na lama para refrescar e proteger a pele. Mas sempre que podem eles tomam banho em poças e pequenos lagos que encontram para se manter limpos.

VCG/GETTY IMAGES

Banho de gato

Já reparou como os gatos ficam um tempão se lambendo? É assim que eles se limpam. Normalmente começam o banho pelas patas e passam pelo corpo todo. A língua desses bichos é áspera e funciona como uma escova, que retira a sujeira dos pêlos.

Como têm o corpo bem flexível, eles conseguem se esticar muito e fazer uma boa faxina. Só não alcançam a própria cabeça. Por isso lambem as patas da frente e com elas molham essa região do corpo. Uma limpeza completa pode durar até três horas.

Felinos como leões e tigres também se limpam assim. Os pesquisadores acham que esse hábito vem de seus antepassados que, depois das refeições, lambiam o corpo para eliminar o cheiro da presa que podia atrair predadores ainda maiores.

MICHAEL GOLDMAN/ GETTY IMAGES

SPL/ STOCKPHOTOS

PODER TOTAL

Vire herói no Game Boy Advance com o jogo Astro Boy • Omega Factor.

Astro Boy é um menino-robô com foguetes nos pés, punhos de aço, visão de raio X e ouvidos potentes.

Para ficar completo, ele só precisa desenvolver seu Omega Factor, que é a capacidade de entender sentimentos humanos como amor, justiça e coragem. A história do jogo mistura elementos de várias aventuras dos desenhos e se divide em sete estágios para você mostrar seus poderes de robô e desenvolver seu lado humano.

Nas batalhas, os alvos são as máquinas e os robôs descontrolados. O herói pode acertar os inimigos com os ataques especiais e tem de enfrentar chefes gigantescos que aparecem em todos os estágios.

Os cenários são legais como nos desenhos da TV e o personagem é rápido e fácil de comandar, garantindo diversão máxima.

Quando a tela ficar cheia de inimigos, pressione o botão L para acionar a metralhadora.

Use os seus foguetes para voar bem rápido e desviar dos ataques de inimigos.

Se o jogador tiver poucos pontos no atributo do sensor, sua visão ficará prejudicada em algumas fases.

Este robozão tem dois pontos fracos: a parte de cima do corpo e a área de onde sai o raio.

Use o ataque especial de combo para atingir o ponto fraco dos adversários.

COMANDOS

- A ▸ Pulo (no ar aciona os foguetes)
- B ▸ Soco
- R (especial 1) ▸ canhão laser
- L (especial 2) ▸ metralhadora
- A + B (especial 3) ▸ combo
- Cima + B ▸ laser
- Baixo + B ▸ chute
- Duas vezes para a direita ou esquerda ▸ foguetes de fuga

Dicas gostosas e fáceis de fazer.

É TEMPO DE MORANGO!

BOMBOM SURPRESA

Você vai precisar de:

- morangos
- margarina
- 300 g de cobertura de chocolate ao leite
- brigadeiro em lata
- palito de churrasco
- papel-manteiga

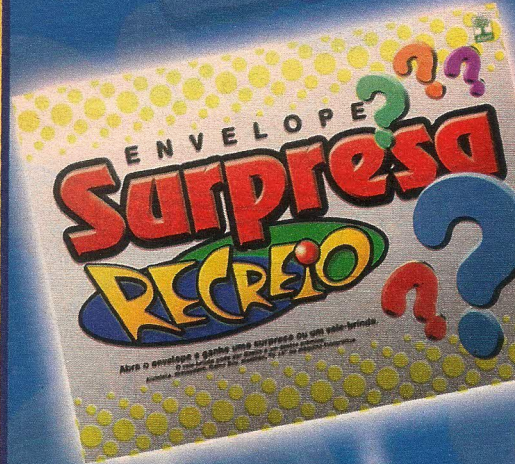
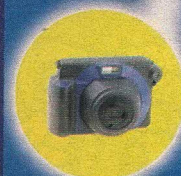
1. Lave os morangos, tire as folhas e seque-os.
2. Leve o chocolate ao microondas por 2 minutos na potência média. Retire com cuidado e mexa até ficar líquido. Se não estiver derretido, leve ao forno por mais 30 segundos.
3. Unte as mãos com margarina. Espalhe um pouco de brigadeiro na mão e embrulhe um morango com o doce.
4. Espete o morango no palito e mergulhe no chocolate. Escorra e coloque o bombom sobre o papel para secar.

VITAMINA ESPECIAL

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de morangos
- 1 xícara de suco de laranja
- 3 colheres de sopa de sorvete de creme
- 1 colher de sopa de mel
- gelo

1. Lave os morangos e coloque no congelador por cerca de duas horas.
2. Ponha todos os ingredientes no liquidificador e bata.
3. Despeje em um copo alto, enfeite com morangos e aproveite!

FOTOS: LEO FELTRAN

Resposta na página 42.

H!

Texto ▸ EDUARDO PERÁCIO

GUIA DOS ESPORTES

ATLETISMO

Saiba mais sobre as provas do esporte que simboliza os Jogos Olímpicos.

As competições de atletismo são consideradas um dos maiores espetáculos das Olimpíadas. Elas revelam os atletas que caminham e correm mais rápido, saltam mais alto e arremessam mais longe. O esporte faz parte dos Jogos desde que eles surgiram na Grécia, no ano 776 antes de Cristo. A corrida foi a primeira e, por mais de 50 anos, a única modalidade disputada naquela época.

Hoje o atletismo inclui a maratona, corridas com e sem obstáculos, marcha, saltos e arremessos, além de provas que combinam dez modalidades para os homens, o decatlo, e sete para as mulheres, o heptatlo.

Conheça um pouco mais o esporte e entenda tudo sobre as incríveis disputas nos Jogos de Atenas.

BRUNO DRUMMOND

PROVAS DE CAMPO

Saltos

Salto em distância e triplo
No salto em distância, o saltador corre, dá o impulso e flutua, pedalando no ar. Já no salto triplo, o atleta dá três pulos e aterrissa em uma área com areia. O saltador faz três tentativas, valendo o pulo mais longo.

Salto em altura e com vara
O atleta deve ultrapassar um sarrafo sem derrubá-lo. Os juízes marcam uma altura inicial e vão subindo aos poucos.

No salto com vara, o saltador corre com a vara na altura do peito.

Pouco antes da barra, passa a vara por cima da cabeça e a encaixa na área de apoio.

Ele é lançado para cima, deixa o corpo reto, gira e passa as pernas para o outro lado, afastando a vara com as mãos e passando o resto do corpo sem tocar na barra.

PROVAS DE PISTA

Corridas de velocidade

- 100, 200 e 400 metros
- Revezamento de 4 x 100 metros
- Revezamento de 4 x 400 metros

Veja como o atleta se movimenta na prova de 100 metros, considerada uma das mais importantes. Os vencedores são as pessoas mais velozes do planeta.

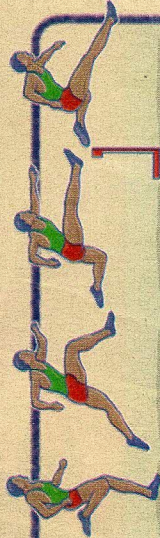
Na **largada**, com o corpo inclinado, o atleta dá um empurrão na perna para trás e lança o braço oposto para cima.

Ele **acelera** levando os joelhos até a posição mais alta e move rapidamente os braços com o corpo erguido.

No **final**, encurta os passos, aumeta a inclinação e a agitação dos braços e lança o corpo para a chegada.

Corridas com obstáculos

- 100 metros com barreiras (feminino)
- 110 metros com barreiras (masculino)
- 400 metros com barreiras
- 3000 metros com obstáculos (masculino)

• O início é igual ao da corrida de velocidade. Antes de cada barreira, o atleta dá três passadas com os joelhos no alto. Após a última barreira, aumenta a velocidade da corrida.

• As barreiras têm 1,06 metro de altura nas competições masculinas e 84 centímetros nas femininas.

• Nas provas de 100 e 110 metros, elas são colocadas a cada 10 metros e podem ser derrubadas. Nos 400 metros, estão a cada 40 metros e não podem ser derrubadas de propósito.

• Nos 3000 metros, existem quatro obstáculos fixos. O corredor não passa por eles na primeira das sete voltas e meia que dá na pista. Na barreira que tem uma pequena piscina com água, o atleta pode se apoiar no obstáculo.

Arremesso

Existem quatro modalidades de arremesso para homens e mulheres: de **peso**, **dardo**, **martelo** e **disco**. Para jogar o dardo, o atleta pode correr. Os outros objetos são lançados de uma espécie de arena.

DARDO

O dardo tem 2,7 metros para os homens e 2,3 metros para as mulheres. Pode ser de madeira ou metal e pesa menos de 1 quilo. O atleta segura a lança com o braço estendido, corre e dá passos cruzados ou pulos antes de frear, se apoiar na perna da frente e arremessar o dardo. A cabeça do dardo precisa fazer uma marca no chão.

Corridas longas

- 800 metros
- 1500 metros
- 5000 metros
- 10000 metros

São provas que exigem muita resistência. Os corredores têm de ficar nas raias de largada até a primeira curva. Depois podem passar para outras. Geralmente todos procuram as internas onde o caminho é mais curto. Nos 1500 metros, os atletas usam táticas diferentes: podem tentar se distanciar dos primeiros colocados ou ficar atrás deles e dar um pique na última volta.

Marcha
20 e 50 quilômetros

Nas marchas, que ocorrem fora do estádio, o competidor tem de manter pelo menos um pé no chão o tempo todo. Isso evita que ele corra e faz com que se movimente de uma maneira bem curiosa.

Maratona
42.125 quilômetros

A maratona, que também é disputada fora do estádio, foi inspirada na história de um corredor que percorreu 35 quilômetros para anunciar a vitória grega em uma guerra.

PISTA

Veja onde acontece cada modalidade.

Salto

Peso

Dardo

Disco e martelo

As **corridas** ocorrem na pista oval de 400 metros dividida em oito raias.

CARLOS GRILLO

Saiba mais sobre um acontecimento muito importante da nossa história.

Consultoria: ANTÔNIA TERRA (professora de história do Unifieo/Osasco-SP)

INDEPENDÊNCIA DO BRASIL

O mundo está dividido em países e o Brasil é um deles. Hoje nosso país é independente, com seu território, governo e população. Mas para que isso acontecesse ocorreram muitos fatos importantes. Um deles foi a declaração de independência, que vai fazer 182 anos.

No dia 7 de setembro de 1822, os brasileiros comunicaram aos portugueses que as terras e riquezas do Brasil seriam dos brasileiros.

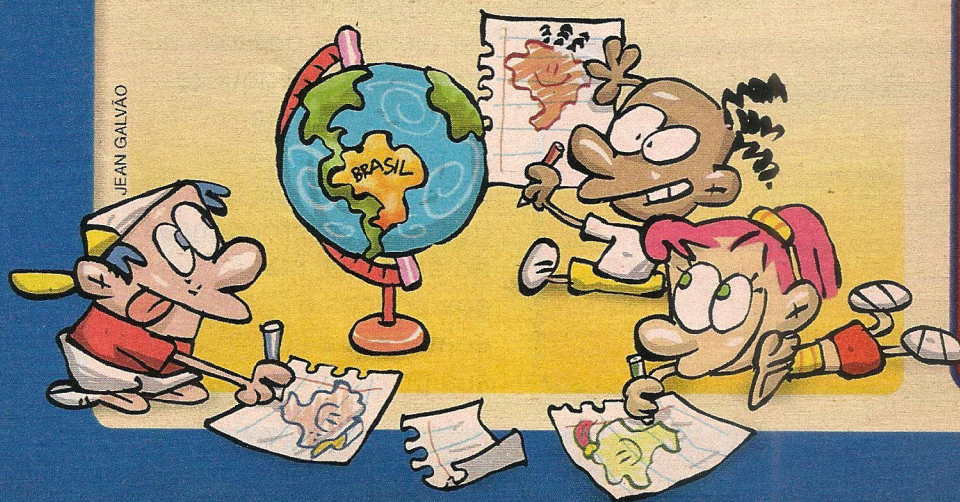
Para entender melhor essa história, vamos voltar no tempo. Até o ano de 1500, as terras do Brasil não estavam divididas em estados e pertenciam a povos indígenas como tupinambás, guajajaras, caetés, timbiras, caiapós, crenaques, terenas e outras centenas deles.

Os portugueses chegaram e, depois de muitas guerras, tomaram as terras, transformando-as em sua colônia.

Aí os governantes portugueses organizaram tudo a seu modo: estabeleceram divisões nos terrenos, impuseram leis e decidiram que o idioma aqui seria a língua portuguesa. Além disso, todas as riquezas produzidas no Brasil eram levadas para Portugal.

As coisas só começaram a mudar quando, em 1808, o rei de Portugal, dom João VI, veio para o Brasil, fugindo de uma guerra da Europa. Ele e sua corte passaram a viver no Rio de Janeiro, a capital da colônia.

VOCÊ SABIA QUE...

Bem antes de 7 de setembro de 1822, muita gente brigava pela independência? Em várias regiões, grupos se revoltaram contra o domínio de Portugal. Diversos movimentos surgiram como a Inconfidência Mineira (1789), a Conjuração do Rio de Janeiro (1794), a Conspiração dos Suaçunas em Pernambuco (1801) e a Revolução Pernambucana (1817). Os revoltosos foram combatidos, mas a idéia foi ganhando apoio do povo e dos políticos.

JEAN GALVÃO

MUITAS NOVIDADES

Ao chegar aqui, o rei tomou decisões que diminuíram o controle dos portugueses sobre o Brasil. Uma foi permitir que os comerciantes vendessem e comprassem produtos de outros povos. Antes, só era possível fazer comércio com Portugal.

Outra ação importante foi transformar o Brasil em Reino Unido de Portugal. Ou seja, as decisões sobre o Brasil não dependiam mais só do que se decidia em Portugal. Além disso, foram criadas no Rio escolas, faculdades e jardins botânicos. Também foram trazidos da Europa naturalistas e artistas para estudar e registrar imagens da paisagem, da cultura e da população brasileira.

Por volta de 1820, os portugueses solicitaram que o rei voltasse a seu país e que o Brasil se tornasse dos portugueses de novo. Dom João retornou e deixou aqui seu filho dom Pedro.

Depois Portugal pediu a volta de dom Pedro, que desobedeu a essa ordem e, por exigência dos brasileiros, declarou a Independência.

Dom Pedro organizou aqui um país seguindo o modelo das nações européias e determinou que ele seria o imperador.

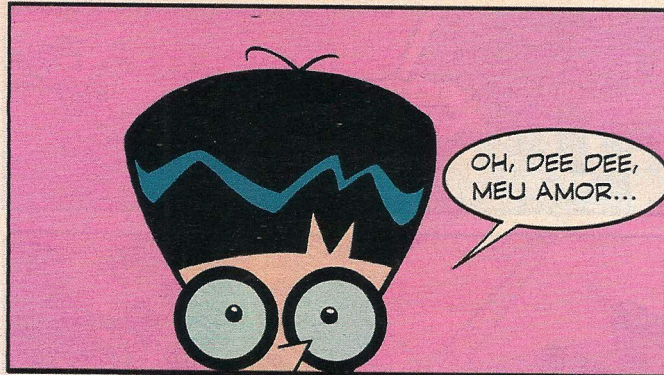
E será que ninguém se ligou de o governante ser um português e não um brasileiro?

Os fazendeiros, os comerciantes e a população mais rica apoiaram o imperador. Assim, as terras continuaram a ser usadas para produzir o que pudesse ser vendido para o exterior e enriquecer ainda mais os grandes proprietários. Os trabalhadores ainda eram escravos e os índios continuaram a ser massacrados nas disputas de terras.

Foram organizadas leis que garantiam que a população mais pobre permanecesse de fora das decisões importantes. Uma dessas leis determinava, por exemplo, que só podiam se candidatar e ser eleitas as pessoas que provassem sua riqueza.

Para a maioria da população, a Independência não trouxe muitas mudanças no dia-a-dia, mas aos poucos o Brasil começava a construir sua própria história.

O QUE ACONTECE PELO MUNDO

Ser independente é o mesmo que ser livre e ter autonomia para tomar decisões. Por isso é importante para um país conquistar sua independência e garantir o direito de decidir seu futuro. Até hoje existem povos que tentam tornar seus países independentes, como os curdos, que são dominados pelos turcos. Peça a ajuda de seu professor e faça uma pesquisa para saber mais sobre esses grupos em livros, revistas e na internet.

JORNADA AO CENTRO DA DEE DEE

CLAP

CLAP

PEGAREI A VIA EXPRESSA PARA O SEU CORAÇÃO!

CLAP

CLAP

CLAP

CLAP

CLAP

CLAP

ROTEIRO
JENNIFER MOORE & SEAN CAROLAN
DESENHOS JOHN DELANEY
ARTE-FINAL JEFF ALBRECH
CORES ZYLONOL STUDIO
TRADUÇÃO MARCELO ALENCAR
LABORATÓRIO DE DEXTER CRIADO POR GENDDY TARTAKOVSKY

ATIVAR!

ZUB ZUB ZUB
ZUB ZUB
SUCESSO!
VOU INICIAR A FASE DOIS DO PLANO!
PREPARAR CAMUFLAGEM DE CHOCOLATE!

MAIS PERTO...

MAIS PERTO...

PERFEITO! AH! AH! AH!

Ding-Dong
EU ATENDO!
OBA! DOCE DE GRAÇA!
É COMIGO MESMO!
CHOMP
EURECA!
LOGO EU E MEU AMOR SEREMOS UM SÓ!
O ESTÔMAGO É O MELHOR CAMINHO PARA SE CHEGAR AO CORAÇÃO DE UMA GAROTA.
IAAH!
GLICOSE ELEVADA... AUMENTANDO A PRESSÃO SANGUÍNEA...
NAVE FORA DE CURSO...
É UMA OVERDOSE DE AÇÚCAR!
ESSA NÃO!
APROXIMANDO-SE...
...DO CÉREBRO!

IAIII!

TÓING!
TÓING!
TÓING!

OI, DEXTER! ADIVINHA SÓ, IRMÃOZINHO! ADIVINHA SÓ!
NÃO!

TINHA UM CHOCOLATE NO CHÃO. EU PEGUEI E COMI! ESTAVA TÃO BOM!
FASCINANTE! VOU REGISTRAR NO MEU DIÁRIO!

MAS NÃO ANTES DE TERMINAR MINHA INVENÇÃO!
OBSERVE O REDUTOR 5000!

HUM... A DISTÂNCIA FOCAL DO CRISTAL ENCOLHEDOR ESTÁ ERRADA!

O QUE VOCÊ DISSE?
MUITO LINDO!

BEM, EU...

VOCÊ TEM ESTILO, MAS NÃO SABE CALCULAR NEM RAIZ QUADRADA!

HÁ ALGO ERRADO POR AQUI...

SIM! SEUS EXPERIMENTOS LAMENTÁVEIS!

DEXTER?

DEE DEE?

BOBALHÃO!

MANDARK!

EU ESTIVE NO CÉREBRO DA DEE DEE O DIA TODO! VOCÊ DEMOROU PRA PERCEBER, HEIN, GÊNIO?

EU RECONHECERIA SUAS RESPOSTAS FURADAS EM QUALQUER LUGAR, BOBÃO!

BOBÃO É VOCÊ!

VOCÊ VAI PARAR DE FALAR BOBAGENS QUANDO ESTIVER NA CABEÇA DE UM ALFINETE!

AH, É?

É, SIM!

NHEEEEEC

ZUB
ZUB
ZUB
ZUB
ZUB
ZUB

ZUUUUM
IRC!

VUUUSH!

SCREECH
SE DEU MAL!

ELE PENSA
QUE PODE
ENCOLHER MAIS
DO QUE EU!

!

VUUUSH
SCREEECH
SAIA JÁ
DA MINHA IRMÃ,
SEU MALUCO!

VOCÊ VAI TER DE
ME PEGAR PRIMEIRO!
HA! HA! HA!

ANTICORPOS SE APROXIMANDO...
GLÓBULOS BRANCOS!
SE NOS CONFUNDIREM COM VÍRUS, VÃO NOS DESTRUIR! PREPARAR PARA FUGA!
FALTAM DEZ CENTÍMETROS PARA O CORAÇÃO...

TARDE DEMAIS!
SETE CENTÍMETROS PARA O CORAÇÃO...
TAP
TAP
TAP

OI, DEXTER!
NÃÃÃÃÃÃO!
O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO?
POSSO BRINCAR TAMBÉM?
QUE NAVE BRILHANTE!

PUXA, ATÉ AS CÉLULAS DELA SÃO LINDAS!
QUATRO CENTÍMETROS PARA O CORAÇÃO...

DOIS CENTÍMETROS PARA O CORAÇÃO E SE APROXIMANDO...
GLUP!
ATÉ QUE ENFIM!

EU TE AMO!
É O CORAÇÃO DA DEE DEE!

ESTOU INDO, AMOR!
NÃO SEJA IDIOTA, MANDARK!
ME DÊ UM ABRAÇO!
CRUNCH

ATACAAAR!
ME ABRAÇA?
PUXA!
ESTOU ME SENTINDO TÃO GENIAL HOJE...
BLAM
BLAM
BLAM
FIM

ENIGMA

Leia as pistas e descubra o nome de cada índio.

- Erê e Kauê têm duas penas na cabeça, enquanto Raoni e Meri não têm nenhuma.
- A cor verde aparece em Tupi e a azul não aparece em Meri.
- Iberê e Kauê não têm brincos.

Resposta na página 42.

A

B

C

D

E

F

SANDER

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

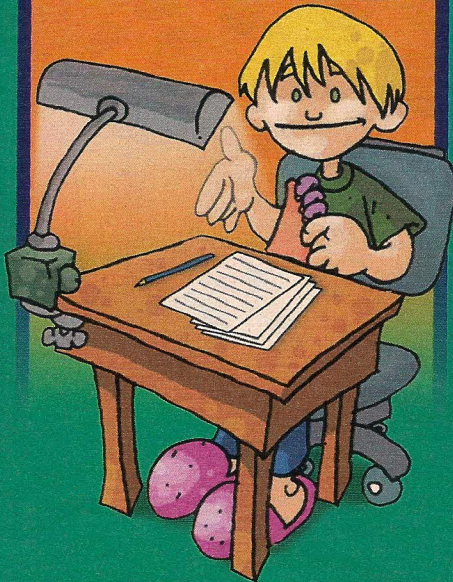
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Conversa entre micróbios:
— Você está tão abatido! O que aconteceu?
— Sem querer, engoli um antibiótico!

Vinicius Albuquerque, 9 anos
Por e-mail

Quando é que o leite vira música?
Quando é só nata (sonata).

Lia Lorena Kale R. Braga, 9 anos
Niterói – RJ

Por que a batata tem ciúme da cebola?
Porque ninguém chora por ela.

Maycon A. M. Filgueiras, 8 anos
Bandeirantes – PR

Quando duas mães e duas filhas juntas somam três pessoas?
Quando a filha, a mãe e a avó estiverem juntas.

Carla F. Cordeiro
Curitiba – PR

O que, quanto mais se perde, mais se tem?
Sono.

Bruno M. de Moraes, 9 anos
Porto Alegre – RS

Dois chicletes se apaixonaram, casaram e tiveram filhos. Qual é o nome do filme?
A Família Adams.

Caio M. Corrêa, 10 anos
Por e-mail

O que uma pulga disse para outra?
"Será que existe vida em outros cachorros?"

Mariane de Mattos, 10 anos
Santos – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moióli
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Roberta Viganó e Ronny Marinoto (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultores de Negócios:** Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto:** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermidia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 233, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

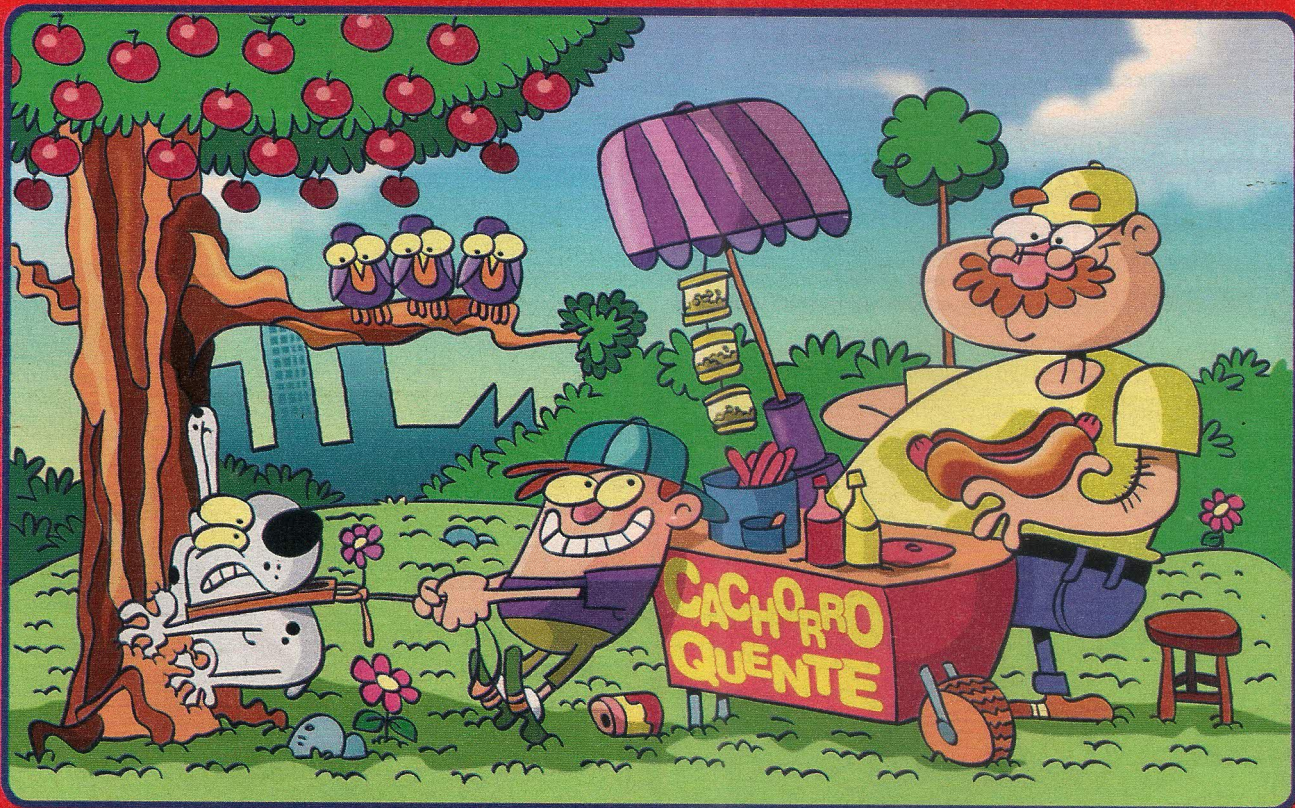
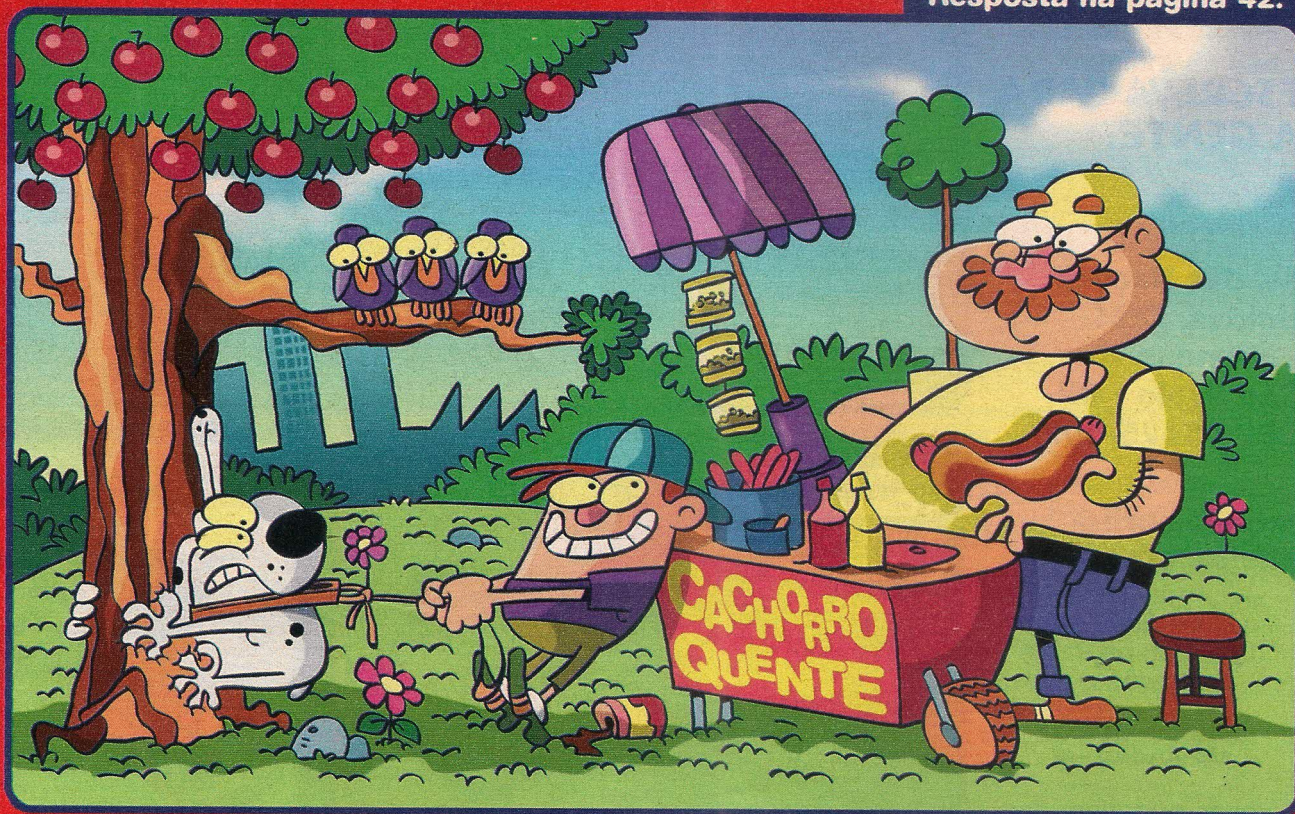
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

Resposta na página 42.

CÉSAR CAVELAGNA

ESCREVA PARA A GENTE:

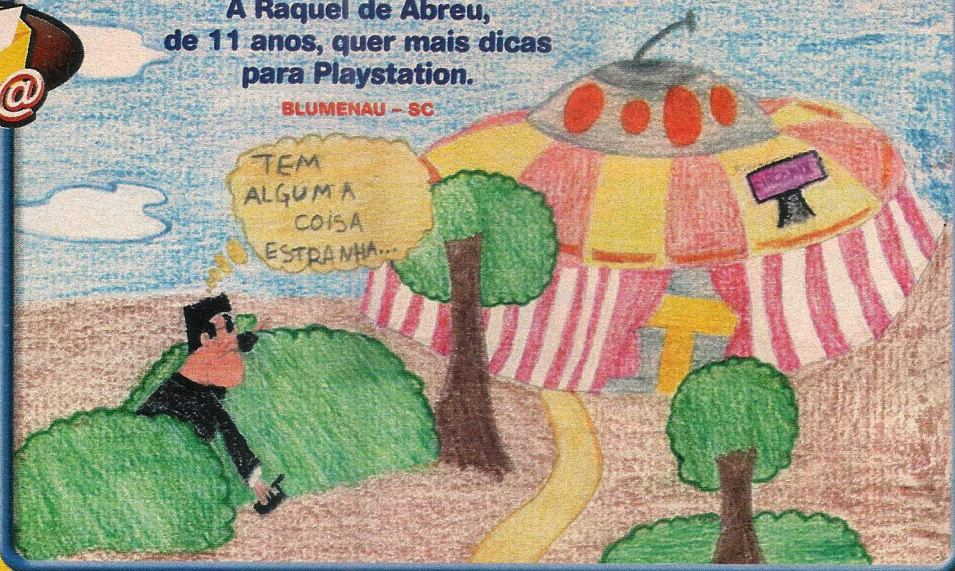
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Oi! Eu queria ler uma matéria sobre dragões.
MARCELO HENRIQUE DE SOUSA DA SILVA
SÃO GONÇALO – RJ

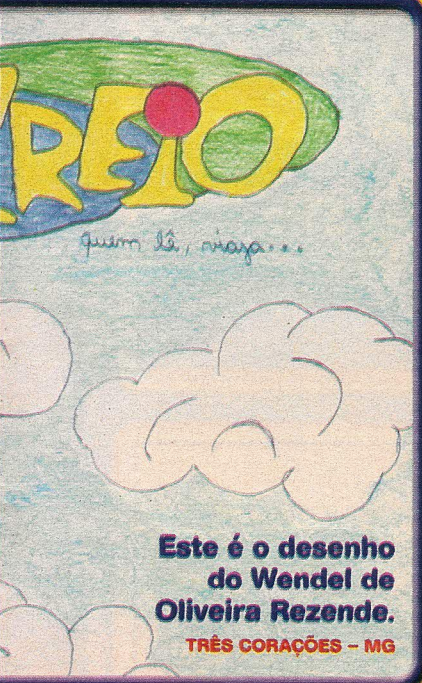
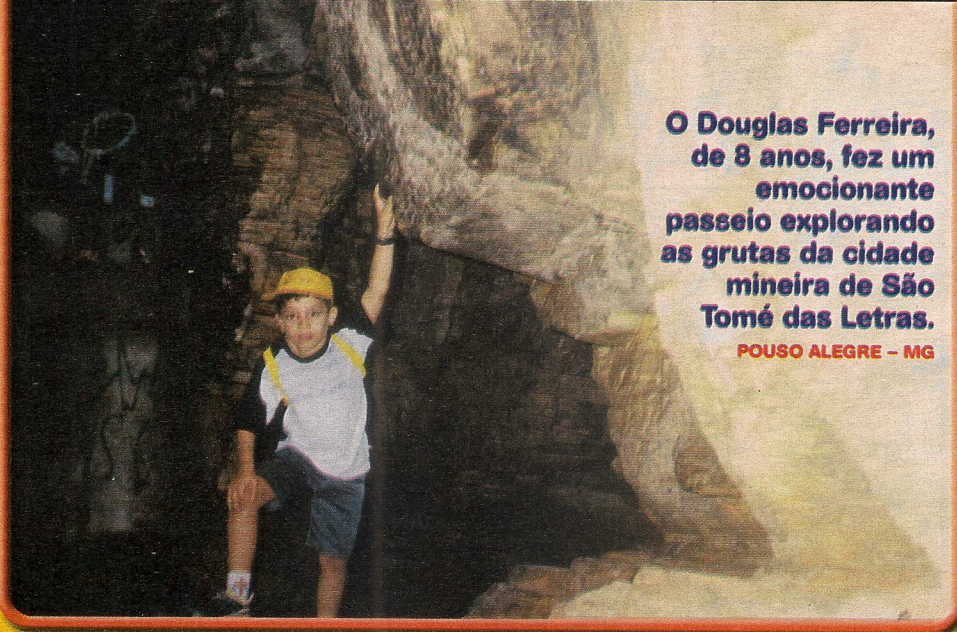
Vocês poderiam dar dicas para os games da Sakura?
HUGO MOREIRA DRAVOS
IPUEIRAS – CE

O Felipe da Silveira pede um *Cadê?* com os personagens do CIRCOMIX.
SAPUCAÍ-MIRIM – MG

A Raquel de Abreu, de 11 anos, quer mais dicas para Playstation.
BLUMENAU – SC

Os irmãos Pedro e Caio curtem muito as coleções da RECREIO.
SÃO PAULO – SP

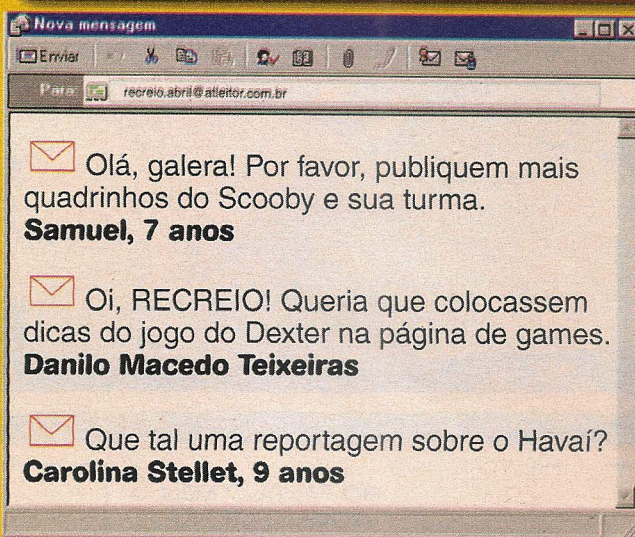
O Igor da Silva de Oliveira sugere um robô de material reciclado no *Fazendo Arte*.
RIO DE JANEIRO – RJ

A Yndira Coelho Soares adora seu hamster de estimação e os passatempos da RECREIO.
SALVADOR – BA

O Douglas Ferreira, de 8 anos, fez um emocionante passeio explorando as grutas da cidade mineira de São Tomé das Letras.
POUSO ALEGRE – MG

Este é o desenho do Wendel de Oliveira Rezende.
TRÊS CORAÇÕES – MG

Nova mensagem

Enviar

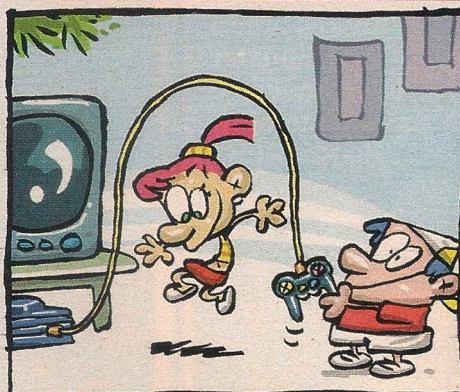
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, galera! Por favor, publiquem mais quadrinhos do Scooby e sua turma.
Samuel, 7 anos

Oi, RECREIO! Queria que colocassem dicas do jogo do Dexter na página de games.
Danilo Macedo Teixeiras

Que tal uma reportagem sobre o Havaí?
Carolina Stellet, 9 anos

Olá, galera! Parabéns pela revista! Ela é excelente! Também aproveito para sugerir uma nova seção, onde os leitores possam publicar suas próprias histórias.
LUDMILA TEIXEIRA
BOM DESPACHO – MG

Esta é a criação da Natashea Solimeno, de 13 anos, com o tema Hello Kitty.
BOTUCATU – SP

Este é o Allan Fernandes da Silva de Sá curtindo um parque de diversões.
SÃO PAULO – SP

Animatiras — por Jean Galvão

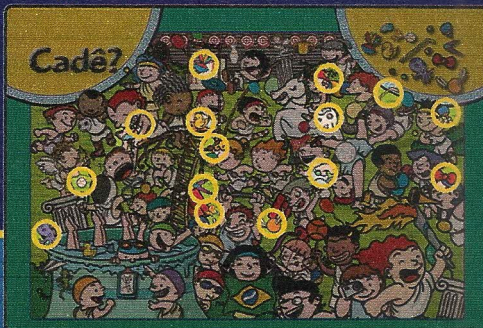
Bichos — por Fred Wagner

Aumiau — por Patrick McDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 37

- A Tupi
- B Kauê
- C Erê
- D Raoni
- E Iberê
- F Meri

Páginas 20 e 21

Página 39

CORREÇÕES

- A maior árvore do mundo é uma sequóia de 112,6 metros, e não de 112.600 metros como foi publicado na edição 228.
- A Muralha da China tem um total de 7.300 quilômetros, e não 7.300 metros como foi publicado na seção *Curiosidades* da edição 229.

ELES JÁ ANDARAM
POR TODO O PLANETA.
SIGA SUAS PEGADAS.
wgcomunicação
PATROCÍNIO:
Bubbaloo
RECREIO